

Cassio Hartmann¹
Elton Barros do Nascimento²
José Roberto Alves Araújo³
Silvio Leonardo Nunes de Oliveira⁴
Gildasio Jose dos Santos⁵

1, 2, 3, 4- Professor do Instituto Federal de Alagoas/Maceió/Brasil
5- Professor da Rede Estadual de Ensino do Estado do Paraná/Curitiba/Paraná/Brasil
GRUPO GERGILA – Grupo de Ergonomia e Ginástica Laboral

cassiohartmann04@gmail.com

doi:10.16887/86.a1.10

Resumo

Dentre as atividades que devem ser exercidas pela Educação Física, são apontados os jogos, ações de fácil entendimento, que têm funções variadas: tanto podem servir para a movimentação do corpo, a fim de dar maior agilidade a quem está participando, quanto, e é isso o que neste estudo interessa, podem auxiliar o indivíduo a se inter-relacionar com o seu próximo, permitindo-lhe, assim, uma socialização nessas ações. O jogo é uma atividade espontânea e desinteressada, admitindo uma regra livremente escolhida, que deve ser observada, ou um obstáculo deliberadamente estabelecido, que deve ser superado. Para uma criança, é indispensável aprender as regras gramaticais para que ela possa participar da sociedade, faz-se também criar aptidões pessoais e consolidar a imagem do corpo para que ela possa se integrar num grupo. Para tal, há a necessidade das aulas de Educação Física e as atividades de função social.

Palavras-Chave: Educação Física, Jogo Social, Socialização.

Introdução

Dentre as atividades que devem ser exercidas pela Educação Física, são apontados os jogos, ações de fácil entendimento, que têm funções variadas: tanto podem servir para a movimentação do corpo, a fim de dar maior agilidade a quem está participando, quanto, e é isso o que neste estudo interessa, podem auxiliar o indivíduo a se inter-relacionar com o seu próximo, permitindo-lhe, assim, uma socialização nessas ações. Passa-se a idéia, então, de que, unidas, as pessoas agem bem mais e melhor. Os laços da convivência são fortalecidos; enfim, vive-se em harmonia, aprende-se a lidar com os outros e consigo mesmo.

Os jogos, numa atividade de Educação Física, têm nas crianças, principalmente, o seu principal alvo, já que ainda estão com sua personalidade em desenvolvimento, e esse tipo de ação irá ajudá-las sobremaneira em se tornarem pessoas mais dignas e mais respeitadas e respeitadas; pois estarão aprendendo a conviver com os seus pares, a saberem que não vivem isoladas, que todos, inclusive elas, precisam do outro para viverem bem; afinal, fazem parte de um grupo, ou seja, vivem em sociedade, e devem ser e estar conscientes disso.

Nesse sentido, pretende-se, neste trabalho, apresentar, de início, conceitos diversos do que seja definido como jogo, para, em seguida, apontar alguns desses jogos e a forma de desenvolvê-los.

Conceito de jogos

O jogo é uma atividade espontânea e desinteressada, admitindo uma regra livremente escolhida, que deve ser observada, ou um obstáculo deliberadamente estabelecido, que deve

ser superado. O jogo tem por função essencial ministrar à criança o prazer moral do êxito que, enriquecendo-lhe a personalidade, dá-lhe uma certa suficiência, não só aos seus próprios olhos, como também aos dos outros. O jogo aparece, com efeito, como um empreendimento no qual a criança concentra todas as forças com um único objetivo: firmar a sua personalidade pelo êxito. Esse êxito que dá uma “certa suficiência” à pessoa não pode ser alcançado pela criança no trabalho, como é pelo adulto, já que este é uma tarefa difícil e quase sempre inacessível, muito longínqua, exigindo um excesso de perseverança e conhecimentos que a criança não tem.

O jogo tem o objetivo de assegurar o desenvolvimento funcional da criança e auxiliar na sua interação com o ambiente e coletividade.

A prática do jogo propicia à criança oportunidades para muitas brincadeiras espontâneas, livres para que ela desfrute a alegria de brincar em conjunto, favorecendo a sua socialização.

Ao analisar a evolução do jogo na criança, constatamos que o jogo, inicialmente egocêntrico e espontâneo, torna-se cada vez mais socializador.

A criança de 7 anos só consegue seguir regras simples, muitas vezes ela quebra as regras do jogo, mas não o faz intencionalmente, e sim porque ainda não consegue se lembrar de todas as regras. Neste estágio, a criança não dá muito valor à competição, pois tem uma idéia não muito definida do que seja ganhar ou perder. Geralmente ela não joga para vencer ou superar os outros, mas pelo simples prazer da atividade.

O profissional de Educação Física deve procurar não despertar o sentimento de competição acirrada, aproveitando essa disposição natural da criança para jogar pelo simples prazer de jogar. Além disso, deve selecionar jogos simples, com poucas regras, para serem praticados pelas crianças que estão nesta fase de desenvolvimento.

A interação social precisa ser incentivada, dando-se destaque às atividades de linguagem.

No período de 8 a 12 anos, os jogos tornam-se cada vez mais coletivos e menos individuais, uma vez que a criança já tem noção do que seja cooperação e esforço grupal e exige regras definidas para regulamentar o jogo. Ela observa e controla os outros membros do grupo para verificar-se estão seguindo adequadamente as regras.

A violação das regras gera grandes discussões. Nesta fase, surge um forte sentimento de competição. O fato de perder torna-se quase intolerável para algumas crianças, dando origem a cenas de choro e até mesmo agressão.

O professor de educação física deve procurar despertar o espírito de cooperação e de trabalho conjunto no sentido de metas comuns. A criança precisa de ajuda para aprender a vencer, sem ridicularizar uma atitude de compreensão e aceitação; e quando o clima da sala de aula é de cooperação e respeito mútuo, a criança sente-se segura emocionalmente e tende a aceitar mais facilmente o fato de ganhar ou perder como algo normal, decorrente do próprio jogo.

O papel do professor é fundamental, no sentido de preparar a criança para a competição sadia, na qual impere o respeito e a consideração pelo adversário.

O espírito de competição deve ter como tônica o desejo do jogador de superar a si próprio, empenhando-se para aperfeiçoar, cada vez mais, suas habilidades e destrezas.

A situação de jogo deve constituir um estímulo desencadeador do esforço pessoal tendo em vista o auto-aperfeiçoamento.

Tipos de jogos

Dentre uma diversidade de jogos que têm a função precípua de favorecer a integração social da criança, ou seja, de facilitar a interação entre seus pares, e, assim, permitir um melhor conhecimento de si e do outro, destacam-se os seguintes:

Passar o arco pelo corpo

Assim se procede:

Dois grupos são divididos em colunas com a mesma quantidade de alunos cada. Deve-se deixar os alunos escolherem seus grupos. As colunas formadas devem ficar atrás de uma linha demarcada anteriormente.

Ao sinal, o primeiro de cada coluna sairá correndo e pegará o arco, colocando no lado oposto das colunas, transpassando-o pelo corpo e deixando-o no mesmo lugar, retornando, em seguida, para tocar na mão do segundo aluno da sua coluna, que, por sua vez, repetirá a tarefa, e, assim, sucessivamente, até o último aluno de cada coluna.

Será vencedor o grupo que completar a prova primeiro.

Pule a corda

Dividir a turma em duas equipes, posicionadas em colunas, a três metros de distância de uma corda. Dois alunos poderão, de livre escolha, bater a corda.

Ao sinal do professor, os dois primeiros alunos de cada equipe deverão correr em direção à corda, passar por ela sem tocá-la com o corpo, seguir até um determinado ponto e retornar ao final da coluna, por trás dos batedores. Os demais deverão repetir a ação.

Quando chegarem à frente novamente, os dois primeiros alunos deverão recomeçar o jogo, agora dando dois saltos para depois saírem da corda, e, assim, sucessivamente, até completarem cinco saltos.

Vencerá a equipe que fizer todos os integrantes passarem pela corda, executando todas as fases (saltos) antes da outra.

Fechar a porta

Os alunos, de mãos dadas, formarão um círculo, exceto um que ficará de fora.

Ao sinal, o aluno que ficou de fora correrá ao redor do círculo e tocará nas costas de um colega. Este, quando sentir o toque, abandonará o seu lugar, ficando uma “porta aberta”, e sairá correndo em sentido oposto ao do primeiro. Ambos correrão com o objetivo de chegar primeiro ao lugar vago, para fechar a porta.

É importante dar oportunidade a todos de vivenciarem a atividade.

Quebra-canela

Brincando de quebra-canela, pode-se ensinar o movimento dos ponteiros do relógio.

Formar um círculo com todos os alunos. O professor ficará no centro com uma corda longa nas mãos, girando-a com velocidade no sentido horário, igual ao movimento dos ponteiros do relógio; depois, no sentido anti-horário. Na medida em que a corda passar por baixo dos pés dos alunos, estes deverão saltar. O aluno que for tocado entrará no círculo, no lugar do professor, e assim por diante.

Bola no alvo

Uma caixa, cesto ou cesta de basquete. Os alunos separados em dois grupos, com um determinado número de bolas.

Ao sinal, um aluno de cada grupo tentará acertar o alvo.

O professor marcará as bolas acertadas de cada grupo. Ao final, serão somados os pontos, e será vencedor o grupo com maior número de acertos.

Briga de galo

Dois alunos deverão ficar de cócoras, um de frente para o outro, num espaço delimitado no chão.

Ao sinal do professor, apenas com as mãos, cada aluno tentará empurrar o outro para fora do limite estabelecido, procurando desequilibrá-lo.

O cesto de frutas

Formação: O professor leva os alunos para o pátio e coloca-os em círculo, assentados. Cada um escolhe uma fruta que quer representar. No centro do círculo, o professor coloca um aluno em pé. Desenvolvimento: O professor dá um sinal para iniciar, e o aluno do centro pergunta em voz bem alta: - passou por aqui um fruteiro que levava no cesto, banana e laranja. Os alunos que tem os nomes dessas frutas trocam rapidamente de lugar, um com o outro. Nesse momento, o aluno do centro tenta ocupar um dos lugares vagos. Se o aluno do centro conseguir pegar o lugar vago, o dono do lugar passa a dirigir a brincadeira. Ao invés de falar o nome de duas frutas, poderá dizer: - O cesto virou! Nesse caso, todos os alunos mudam de lugar

Corrida da ventarola

Formação: O professor leva os alunos para o pátio e os divide em quatro equipes, que devem ficar em fila, atrás de uma linha, desenhada no chão pelo professor, onde será o ponto de partida. A uns cinco metros, delimita outra linha, que será o ponto de retorno. O professor entrega ao primeiro aluno de cada equipe uma ventarola e um balão cheio.

Desenvolvimento: A um sinal do professor, o primeiro aluno de cada equipe coloca o balão no chão e tenta empurrá-lo apenas abanando-o com a ventarola(sem toca-lo com as mãos), até atingir a linha de retorno, e de lá voltar, passando para o segundo jogador que procederá da mesma maneira. E a brincadeira continua, até que todos da equipe tenham participado, sendo considerada a vencedora a que terminar primeiro.

O Beija flor

Formação: Antes de começar a brincadeira, o professor desenha com giz, no pátio ou na quadra, flores grande, de acordo com o número de alunos, que estão dispostos em fila.

Desenvolvimento: O professor dá um sinal e os alunos saem batendo os braços, imitando um beija flor voando em volta das flores. O professor dá um novo sinal e diz: beija – flor descansa! (cada aluno fica assentado na sua flor bem quietinho). Beija – flor dorme! (assentados braços, segurando os joelhos cabeça abaixada e olhos fechados). Beija – flor, voa! (todos correndo com os braços abertos imitando asas). Beija-flor muda de flor (trocam de flores uns com os outros). Beija – flor come! (em volta das flores, braços para frente imitando o bico do beija – flor). Beija – flor canta! (inicia uma canção, que seja do conhecimento de todos, cantando e batendo palmas com alegria).

Brincadeira do almoço

Formação: Alunos em roda, de mãos dadas. O professor orienta os alunos e também participa da brincadeira. Desenvolvimento: O professor dá um sinal e diz: Atenção, vamos começar? Abraço de dois (nesse momento os alunos soltam-se as mãos e procuram se abraçar em grupo de dois). A um novo sinal do professor, os alunos desfazem os grupos e dão-se as mãos formando novamente a roda. O professor diz: abraço de quatro! e os alunos começam a se abraçar formando grupos de quatro. Abraço de um! Os alunos ficam no mesmo

lugar e abraçam a si mesmos. Abraço de três!.- abraço de todo mundo! e assim continua a brincadeira.

Conclusão

As atividades de função social, dentro da Educação Física, desempenham fundamental papel de desenvolvimento motor de uma criança. Mas, além disso, exercem papel sociabilizado. Desta forma, criam-se sujeitos socialmente ativos, capazes de estabelecer relações harmônicas entre seus conviveres, pois, se não houver respeito às regras, e de um indivíduo com o outro, como poderá viver em sociedade?

Para uma criança, é indispensável aprender as regras gramaticais para que ela possa participar da sociedade, faz-se também criar aptidões pessoais e consolidar a imagem do corpo para que ela possa se integrar num grupo. Para tal, há a necessidade das aulas de Educação Física e as atividades de função social.

Referência

GONÇALVES, Maria Cristina; PINTO, Roberto Costacurta Alves; TEUBER, Sílvia Pessoa. *Aprendendo a Educação Física*. São Paulo: Bolsa Nacional do Livro, s.d.

Edifício Francisco Barbirato
Rua José Loureiro de Albuquerque nº 515 apto 905
Bairro: Jatiúca
Maceió/Alagoas/Brasil
CEP: 57035-630

SOCIAL GAMES

Abstract

Among the activities to be performed by the Physical Education are appointed games, easy to understand actions, which have different functions: both can serve for the movement of the body in order to give greater flexibility to those who are participating, how much, and is That's what matters in this study, may help the individual to interrelate with his neighbor, allowing you thus socialization in these actions. The game is a spontaneous and selfless activity, assuming a freely chosen rule that must be observed, or deliberately set obstacle that must be overcome. For a child, it is essential to learn the grammar rules so that it can participate in society also makes up creating personal skills and consolidate the body image so that it can be integrated into a group. To this end, the need for physical education classes and activities of social function.

Keywords: Physical Education, Social Game, Socialization.

JEUX DE SOCIÉTÉ

Résumé

Parmi les activités qui seront réalisées par l'Education physique sont nommés jeux, facile à comprendre des actions, qui ont des fonctions différentes: les deux peuvent servir pour le mouvement du corps, afin de donner plus de souplesse à ceux qui participent, combien, et est Voilà ce qui compte dans cette étude, peut aider l'individu à mettre en relation avec son voisin,

vous permettant ainsi de socialisation dans ces actions. Le jeu est une activité spontanée et désintéressée, en supposant une règle librement choisi qui doit être respecté, ou délibérément obstacle qui doit être surmonté. Pour un enfant, il est essentiel d'apprendre les règles de grammaire afin qu'il puisse participer à la société rend également jusqu'à la création des compétences personnelles et de consolider l'image du corps de sorte qu'il peut être intégré dans un groupe. À cette fin, la nécessité pour les classes et les activités de la fonction sociale éducation physique.

Mots-clés: éducation physique, jeu social, la socialisation.

JUEGOS SOCIALES

Resumen

Entre las actividades a realizar por la Educación Física son nombrados juegos, fácil de entender las acciones, que tienen funciones diferentes: ambos pueden servir para el movimiento del cuerpo con el fin de dar una mayor flexibilidad para los que están participando, cuánto, y es Eso es lo que importa en este estudio, puede ayudar a la persona a interrelacionarse con su prójimo, lo que le permite de este modo la socialización en estas acciones. El juego es una actividad espontánea y desinteresada, asumiendo una regla libremente elegido que debe ser observada, o deliberadamente obstáculo que hay que superar. Para un niño, es esencial para aprender las reglas gramaticales para que pueda participar en la sociedad también constituye la creación de habilidades personales y consolidar la imagen del cuerpo de manera que pueda ser integrado en un grupo. Con este fin, la necesidad de clases y actividades de función social de educación física.

Palabras clave: Educación Física, juego social, socialización.

JOGOS SOCIAIS

Resumo

Dentre as atividades que devem ser exercidas pela Educação Física, são apontados os jogos, ações de fácil entendimento, que têm funções variadas: tanto podem servir para a movimentação do corpo, a fim de dar maior agilidade a quem está participando, quanto, e é isso o que neste estudo interessa, podem auxiliar o indivíduo a se inter-relacionar com o seu próximo, permitindo-lhe, assim, uma socialização nessas ações. O jogo é uma atividade espontânea e desinteressada, admitindo uma regra livremente escolhida, que deve ser observada, ou um obstáculo deliberadamente estabelecido, que deve ser superado. Para uma criança, é indispensável aprender as regras gramaticais para que ela possa participar da sociedade, faz-se também criar aptidões pessoais e consolidar a imagem do corpo para que ela possa se integrar num grupo. Para tal, há a necessidade das aulas de Educação Física e as atividades de função social.

Palavras-Chave: Educação Física, Jogo Social, Socialização.